PREMIER NOCLIP

Un scénario de jeu de rôle dans l'univers des Backrooms

Système de combat

(1d20 + bonus) ≥ difficulté de 10 (contre un humain, peut varier pour une entité)
Toutes les armes font (1d6 de dégâts + bonus)

Création de personnage

Perso spé baston (passif ou présent lié au combat comme vigile, prof d'arts martiaux, flic, ancien.ne militaire...) : bonus égal à +2, 1d6+2 PV
Médic : bonus égal à 0, 1d6 PV, possède 1d6 doses de matériel médical, chacune pouvant faire regagner 1d6 PV
Enfant indigo : bonus égal à -2, possède une capacité magique. Si cette capacité est un peu gros bill, son usage est limité à 1d6 fois, ou coûte 1 PV à chaque usage

Les personnages n'ont pas d'armes au départ, mais possibilité d'en récupérer dans les backrooms. Ils n'auront probablement pas de vivres non plus, et devront faire confiance à l'eau d'amande présente dans les lavabos et les piscines pour s'hydrater et se nourrir.

Le scénario

Structure de type scénario en matrice

Scènes principales

I Vie quotidienne des persos, quelqu'un leur donne une pilule de cyanure

II No-clip dans les chambres jaunes, les personnages se retrouvent ensemble
directions : III ou C

III Pour échapper à une entité, aller dans les piscines
directions : IV ou A ou B ou D

IV Rencontre avec des agents du Consortium, 50% de risque que la situation devienne hostile. Leur équipement : combinaison NBC, un détecteur de vibrations, un appareil photo, des fusils. Viennent des années 60.
directions : V ou D

V Le retour à la réalité, qui a pas l'air si réelle

Scènes secondaires

A Des Flash-back. (puis aller en B, D ou IV)

B Les maisons vaporwave (puis aller en A, D ou IV)

C Une entité qu'il est possible de tuer en combat (puis aller en III)

D Rencontre avec un errant de longue durée (puis aller en IV ou V)

Scènes flottantes

1 Un magnetophone k7 qui diffuse une musique de votre enfance

2 Une entité pacifique mais ultra flippante

3 Possible combat avec une unité humaine d'obédience non identifiée

Jauge des emmerdes : glitches de la réalité

1 On ne peut pas revenir en arrière, des pièces ont disparu
2 Affrontement avec une entité qui vous absorbe des bouts de réel
3 visions du monde réel, soupçons sur sa véritable teneur

Repoussoir :

Prendre le cyanure pour s'échapper (on erre alors dans les limbes de son passé, sans fin)

Crédits

Texte par Thomas Munier, domaine public
Merci à Michel Poupart pour s'être prêté à un playtest
L'actual play de Sombres Machinations dans les backrooms m'a donné l'idée de commencer le scénario par des scènes de vie quotidienne.